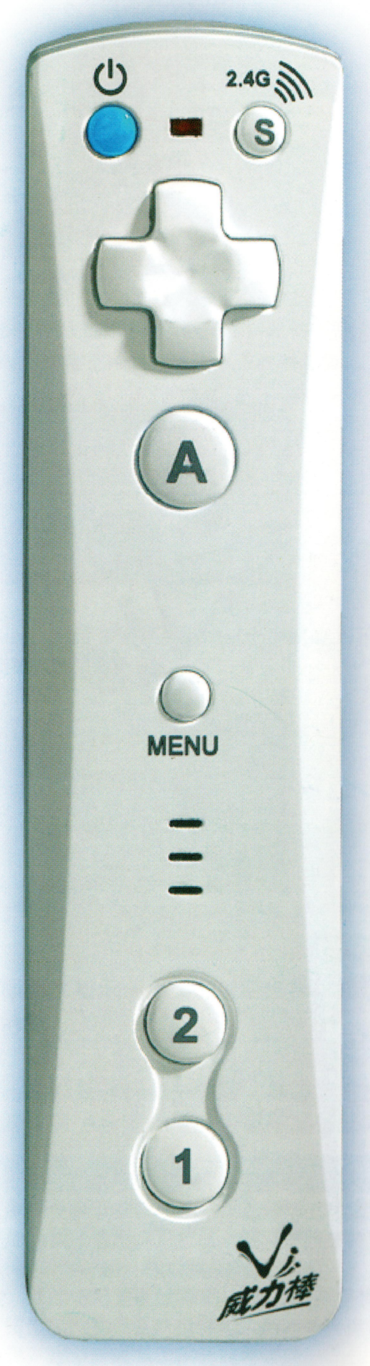
威力棒

型号：VX-001



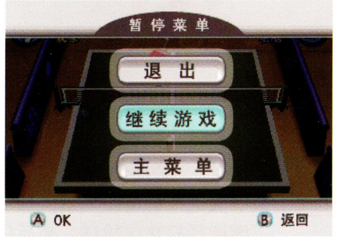
软件说明书

Vii威力棒游戏规则及使用说明：

打开主机电源键开机，或插入卡带状态下，电视机画面上出现游戏的开机画面，按手柄上的任意键可进入游戏主菜单画面.

在主菜单画面，通过十字键左右移动画面上出现的代表每个游戏的图标，同时会在上方显示相应的游戏名. 当选择一个游戏后，按A键确定选择，然后进入该游戏画面.

进入每个游戏后，按手柄上的Menu键，显示暂停菜单. 通过十字键的上下键，选择退出当前游戏，或继续该游戏，或退回到主菜单画面.



说明小图标

开机第一次进入每个游戏时，画面会显示一个操作说明图标，提示玩家如何使用手柄进行操作，图标显示几秒钟后消失.

防沉迷系统

本产品特别加入了防沉迷提醒. 在游戏进行45分钟后，屏幕下方出现字幕提示：游戏已经进行四十五分钟了，让眼睛休息一会吧！提醒玩家不要过长时间操作游戏.

棒 球

本游戏仿照真实动作的棒球运动，利用手柄就能完成运动员在球场上挥动击球棒或投球的动作，增加玩家的临场感，当玩家在准确的时机，击出全垒打的时候，成就感并不是一般游戏所能体现的. 游戏中还拥有非常多个性的球队,个性鲜明，随时挑战玩家.

游戏设计匠心独具，跑垒颇具智慧. 使现场感觉更加真实. 声音效果逼真、流畅. 操作方面堪称简单，容易上手. 目的只有一个：追求棒球游戏最大的乐趣. 游戏画面完美. 虚拟球场技术也颇为成熟，如果您喜欢绚丽的声光效果，这个游戏肯定不会让您失望.

冠军赛

在冠军赛模式，由四分之一赛开始比赛，分组进行，小组单循环比赛，排出名次．分别进行交叉淘汰赛，排出最后的名次．

各队对抗的进阶图

显示各球队的位置，比赛次序．每次游戏各队伍的次序都会不同．一共显示8队球队．

小型赛

游戏规则跟冠军赛一样，不同的是你只能选择一个对手来进行比赛，你可以选择露天大型运动场作为游戏背景，你也可以选择一个朋友或跟电脑来进行比赛．

按下键选择小型赛后，
然后按左右键选择球队．

练习模式

练习模式给你提供练习的机会来提高你的棒球水平，特别是要当你把握好挥棒和球打出去的瞬间，你会感受到前所未有的成就感．

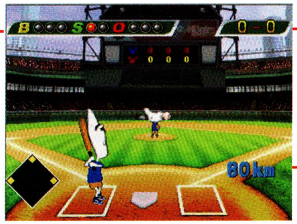
按下键选择练习模式后，然后按上
下键选择打击，投球，或反应测试．

冠军赛/小型赛 游戏规则

首先玩家以击球手开始游戏，攻守交换后，玩家以投手开始游戏，比赛以3回合为限，3回合结束后，高分者胜出．比赛结束，显示本场比赛的得分牌．

球队对抗准备

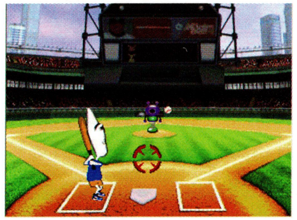
S表示好球
B表示坏球
O表示出局人数



球队及比分

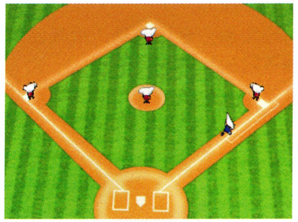
球的飞行速度

对方投球，玩家击球．



当对方的球自动打出去后，在准确的时间把球打出去，球飞出去的速度由你挥棒的力度来决定．

球被击飞后界面



跑 垒

得分牌

投 手

如果投手投了3个好球，击球手出局．
4坏球上垒（Base on Balls）：如果投手投出了4个坏球，则击球手可以自动上一垒．如果其它垒已经有人，全部人增加一垒，如果在3垒有人，即自动跑回本垒得分．

击球手

进攻方击出的球，如果飞出有效扇形范围外．判为界外球．
进攻方击出的球，如在有效扇形范围中飞出场外，称为“全垒打”，此时进攻方所有在垒上的队员均可跑完四个垒各得一分，最多可一次获得四分．

出 局

击球手连续三个好球击不中，即out，称为被“三振”，该击球手出局．
击出的球(无论出界与否)如未落地便被对方所接住，击球队员即时被out，该击球手出局．

得 分

击球手跑回本垒一人得一分．
只要出局人数没到3人，其他上垒选手能够成功跑回本垒，也可得分．
全垒打时进攻方所有在垒上的队员均可跑完四个垒各得一分，最多可一次获得四分．

练习模式 游戏规则

让玩家进行挥棒和接球的训练，设有对手投球或击球．
反应测试，玩家需要打击电脑投出的不同等级的投球，等级越高球速越快，游戏能测试你的反应水平．

按键操作：

十字键：4个方向进行选项的选择
手柄：挥动手柄，挥棒
A键：确认
B键：返回

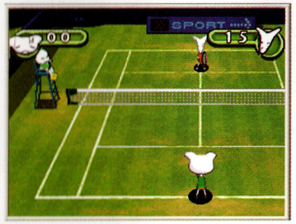
网 球

模仿现实中的网球比赛模式和规则，这是一款运动类型休闲游戏. 玩家通过手柄控制球拍，饰演网球比赛选手，可以选择击球的时机，击球的力度以及击球方向感受游戏过程. 4个供选择的游戏选手分别由4种颜色的主角代表，玩家可以选择其中一个角色来代表自己，同时也可以选择其中一个角色代表对手，跟你一起来进行游戏.
游戏模式分为业余级、选手级和大师级三种. 游戏的视角灵活多变，可以覆盖整个球场，让玩家从各个角度都能看清球的落点和飞行轨迹. 这是一款非常好玩的网球游戏，并有一定的难度，千万不要错过哦！

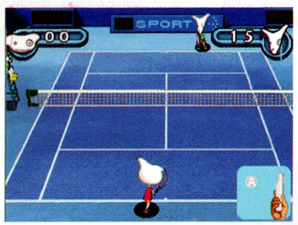
人物选择和模式选择画面

4种人物可以选择，分别擅长：前场扣杀，全场跑动，后场回球，后场跑动.
4种比赛模式，玩家可以选择参加不同的比赛进行游戏.

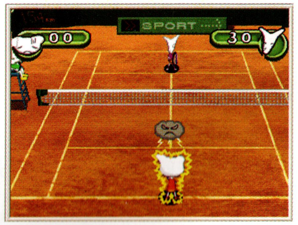
游戏场景



业余赛



职业赛



大师赛

游戏规则

三个场景对球的力量反弹效果和电脑球员的移动速度都有不同的设置.

玩家在不同的时机制造各种技术球路，这些球路对网球的方向有绝对的影响效果. 当球高于球网时，触发挥拍可以达到扣球效果，游戏难度越高时，玩家判定的范围越小.

当网球处于挥拍有效范围内，并且离球场左右边界较近距离时，玩家要配合方向键回球，否则网球出界概率增加. 根据游戏难度而不同.

当网球处于挥拍有效范围内，并且离地面很近距离时，玩家接球则会出现MISS. 距离范围也根据游戏难度而不同.

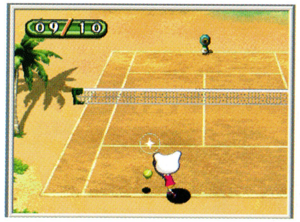
控制人物的击球力量，击球力量越大，击球后的球速越快.

击球方向：当接球的时候，击球的方向根据玩家挥拍的方向来确定. 如向左挥拍，则球击向左方.

人物接球的AI判定：根据系统赋予的人物属性，对网球技能的掌握情况，依照属性进行判定. 人物的属性同样影响玩家击出球的速度，制造技术球的成功概率，MISS和NET的概率.

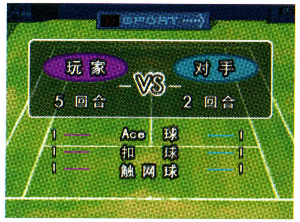
练习模式游戏画面

测试玩家的力量及击球的成功率，发球机器不停的从对方球场将网球发过来. 共有三个回合，每个回合发球机器发出10个球，控制好手柄的方向接球，10个球发完后，接到一定数量的球，就可过关. 三个回合通过后，显示练习合格.



得分画面及排行榜

每当游戏结束后，通过排行榜，获知自己的成绩. 通过了解成绩，从而总结自己是否有所进步.



按键操作：

十字键：4个方向进行选项的选择
手柄：挥动手柄，挥拍
A键：按住A键抛球；确认
B键：返回

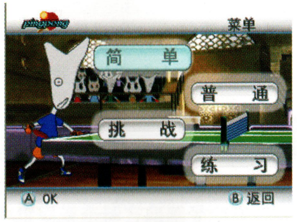
乒乓球

使用手柄控制游戏中的乒乓球拍的击球时间和击球力量，按照现实中的乒乓球规则进行的乒乓球比赛.

游戏模式和角色可供的玩家自己选择，每名角色都有各自的属性设定，并且拥有各自的击球特点. 与真实的乒乓球运动一样，要想获得最后的胜利，除了掌握这些风格各异的角色资料外，还需要玩家灵活地运用战术技巧，玩家也可以借此机会更深入地了解乒乓球运动的精髓.

人物选择和模式选择画面

4种人物可以选择.



4种比赛模式，需要玩家在之前的比分超过游戏设定的数值时，才可以晋级.

游戏场景

简单模式

普通模式

挑战模式

练习模式

游戏规则

在一个级别赢球超过2局，则自动晋级.

简单模式下，当得分累积达到15分后，晋级到普通模式，得分累积到45分后，晋级到挑战模式.

力量判断：根据手臂挥动的速度来控制力量大小，速度越快，则表明使用的力量也越大，距离越长.

每一局分三个回合. 每两个球，换一次发球权. 首轮发球权为电脑一方. 回合内，任何一方赢球数最先到达11分，则获得胜利. 回合开始后，由获得发球权的一方开始发球，不考虑擦网及擦边球. 另一方负责接球. 如果接球一方没能接住球，则为输一分；如果发球方所发的球超出边界，则算发球方输一分.

得分画面及排行榜

一局完成后，出现三个回合的比分和总得分. 通过排行榜获知在每个级别中记录的最高分.

按键操作：

十字键：4个方向进行选项的选择
手柄：挥动手柄，挥拍
A键：确认
B键：返回

高尔夫

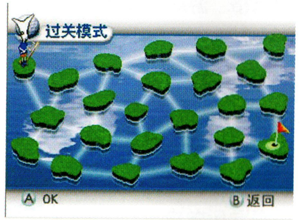
这是一款Q版超炫的体感迷你高尔夫球类休闲游戏，玩家通过挥动手中的手柄，来模拟高尔夫的挥杆击球动作. 游戏中总共出现9/18洞的标准游戏场景，是一款相对完整的模拟迷你高尔夫球运动，

游戏简化了动作标准性要求以及规则性要求，让你身临其境的体会到高雅休闲运动之感. 还有24个美丽不同的训练场可供选择呢. 在比赛过程中还会遇到不同的斜坡、木板和沼泽地来考验你的反应力哦，这个游戏简单易玩，具有无穷的乐趣，怎能放过呢？更加适合于年龄稍微低一点的儿童进行游戏.

■ 模式选择和球场选择画面

分别显示两种游戏模式和所有球场的画面.

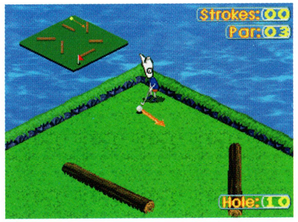
过关模式中，玩家需按球洞顺序进行游戏. 只有在过关模式中打过的球洞，才能进入自由模式中进行，当过关模式所有的球洞都打过后，进入自由模式，则可以任意选择球洞进行游戏.



游戏画面

跟国际规则一致，每一洞都有标准杆. 低于标准杆两杆叫老鹰球(Double Eagle),低于标准杆一杆叫小鸟球(Birdie)，标准杆叫标准杆（par），高于标准杆一杆叫Bogey，高于标准杆两杆叫(Double Bogey).

※ 每关的击杆数高于标准杆5杆，就会自动退出.



■ 得分统计菜单

得分版显示24个洞数，对应每个洞的标准杆，击杆数，和每一个洞所得分数．最后统计总分．

按键操作：

十字键：4个方向进行选项的选择
手柄：按住A键或B键，挥杆
A键：按住A键挥杆；确认
B键：按住B键挥杆；返回

保龄球

游戏中拥有两种游戏模式：正常模式和挑战模式．正常模式为个人练习，玩家可以选择自己喜欢的角色进行单场练习赛，同时会记录每次所得的分数．挑战模式，每关的瓶子都设计了各自的摆放位置，玩家必需要在指定的时间内操作手柄把球打出去，把瓶子一次性全部击倒．

模拟出保龄球爽快的风格．游戏中拥有的一般模式，即使在家也可以轻松练习．还有挑战模式等着你来挑战．

■ 模式和球选择画面

游戏有两种模式供玩家选择．球馆场景和保龄球的颜色也分别可以进行选择．

选中球馆选项后，
按左右选择球馆场景．

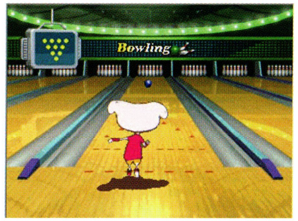
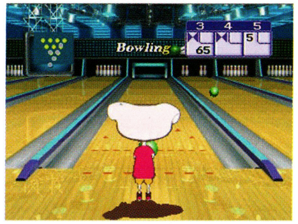
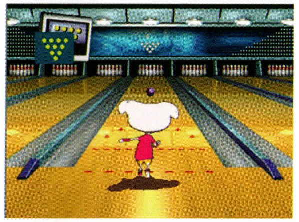
选中保龄球颜色的选项后，
按左右选择保龄球的颜色．

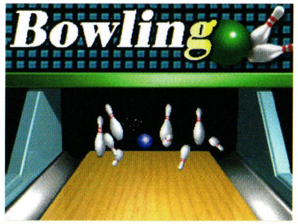
选中的选项，在右边的画面上出现相应的背景和保龄球颜色．

■ 游戏画面

同现实保龄球的玩法一样，按照保龄球规则进行游戏．一局分为10格，每格有两次投球机会，如在第一次投球时全中，就不需要投第二球．

在准备运动的时候，利用十字键调整投球的入球线位置，按住B键不放，然后把球抛出去．



击倒效果

成绩表

得分规则

在第二次投球时，未能击倒瓶子，此格的分数为击倒的瓶数．

当第二次投球击倒该格第一球余下的全部瓶子，称为补中，补中的记分是10分加上下一次投球击倒的瓶数．

当每一格的第一次投球击倒全部竖立的十个瓶时，称为全中，全中的记分是10分加该球员下两次投球击倒的瓶数．

第二次投球未补中，则第十格得分为第九格得分加上第十格所击倒瓶数．

第二次投球补中，则追加一次投球机会，第十格得分为第九格得分加上10加上追加一次投球击倒的瓶数．
第一球为全中，则追上加二次投球机会，第十格得分为第九格得分加上10加追加二次投球击倒的瓶数．

从第一格到第十格的两次追加投球，若都为全中，则为12个全中，得分为满分300分.
全中可得 3 倍的高分，补中可得两倍的好分，若两次投球后留下残瓶，就只能得到实际分.

挑战模式玩法说明

以闯关的形式进行游戏，每关在球道上出现不同摆放的瓶子，玩家要在限定的时间内以各种球路去击倒球瓶子. 共设有20种摆放方式，无限关. 最后计算总共闯过的关数. 在这个模式下出现以下三种情况.

MISS：未能击倒瓶子

CLEAR：击倒瓶子

TIME OVER：时间用完

记分名词

Strike （第1球击倒全部球瓶，又叫全中）

Double （连续2次获得全中）

Turkey （连续3次获得全中）

Spare （第2球击倒第1球所剩下的全部球瓶，又叫补中）

Miss （第2球未击倒第1球所剩下的全部球瓶）

Guttet （第1球出手失误滚入沟内，记作G）

Foul （投球时或投球后投球者的身体触到犯规线或超过该线，记作F）

Split （中间或前方都无球瓶而2支以上球瓶横向并立）

■ 排行榜

普通模式中，记录前五名的得分，分数由高至低排行. 自动记录.
挑战模式中，记录前五名的最高通关数，关卡数由高至低排行. 自动记录.

按键操作：

十字键：4个方向进行选项的选择

手柄：按住B键，挥动手柄，掷球

A键：确认

B键：预备动作，按住B键掷球；返回

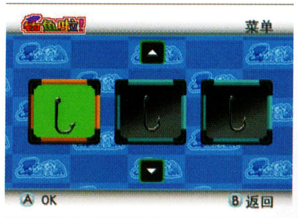
钓 鱼

这是一款利用手柄控制钓竿和线轴，来做出变化的钓鱼游戏. 挥动手中的手柄，感觉像在真实的钓鱼运动中一样. 往下甩手柄为抛钩，提起手柄即为起钩. 注意不要让咬钩的鱼儿跑掉的同时，抖动手中的控制器模拟摇杆收线.

游戏根据选择钓场来选择鱼饵和鱼具. 本游戏选择的是钓况较为多元，各类鱼种较多，策略性较重的溪钓为题材. 平静的水面，远处的风景，心旷神怡，尽情享受钓鱼的乐趣吧！

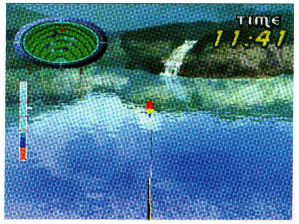
■ 选择场景及选择鱼具和鱼饵

有三个场景可供选择. 选择场景画面上的排行榜按钮，进入后显示保存下来的前5名的记录.
进入鱼具选择画面后，通过十字键上下键选择鱼具的类型，然后左右键选择显示的3个鱼具.



■ 场景画面

当你决定抛杆之前，通过左右键移动鱼杆的方位，然后把鱼铒抛出去，画面上显示浮标在水中左右浮动的效果. 游戏左上角的画面显示的雷达，表示鱼在水底的位置.



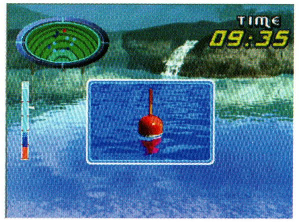
第一场景

第二场景

第三场景

线抛出的方向固定为斜上15度角. 控制杆模拟鱼线的射出速度，鱼线的射出速度决定了飞行的时间，所以也决定了下落的速度，因此鱼线落水后的距离也会因此受到影响.

浮标画面



玩家抛竿，即按住确认键，然后甩动手柄，直到抛出的一刻，再放开确定键，屏幕中鱼线即飞出.
当鱼线抛出，浮标落水后，可略移竿调整左右前后，然后两秒钟不动后，画面即切换到<浮标画面>.
观察浮标的浮沉，此时可选择扬竿，举起手柄.

战斗画面

收线时的拉力条
鱼的体力条

进入<战斗画面>，与鱼进行反复的拉扯搏斗. 当玩家前后左右拉竿，鱼线就会朝相同方向拉紧，如果按确认键，则为加速收线，鱼的体力会因此而消耗，当鱼的体力为0时，便会浮出水面，成为玩家的战利品. ·但是如果主角拉线或收线太过用力，则会让线绷断或让鱼逃走.

鱼钓上来瞬间效果

■ 成绩画面和排行榜

当人与鱼的战斗告一段落，如果鱼落网了，则会进入<成绩画面>和<排行榜>.
成绩画面显示单条鱼的外形，长度和重量. 如果玩家钓到鱼的数量达到前5名，便会显示到排行榜中，排行榜只显示一局中钓到鱼的总数量和总重量.

■ 游戏规则

通过十字键调整浮标远近左右位置. 使用手柄十字键缓缓收线，鱼线(浮标、鱼钩)就会缓缓向主角飘来.

想要鱼线向左右漂动，则可以通过十字键移动手柄来控制.

在拖线的过程中，渔线的末端与中的雷达上鱼影重迭，即成功勾到鱼，不停上下晃动手柄，慢慢收回鱼线. 中钩的鱼会奋力游动，拉扯鱼线，手柄会有振动现象， 如果玩家不停上下晃动手柄收线，鱼线会断掉. 则进入<成绩画面>.

如果不成功，鱼钩落空，画面自动切回手持钓竿画面. 在抛出浮标至水面后，如要收线重抛，使用十字键控制收线即可.

如果成功勾到鱼，会自动切入战斗画面. 如果不作任何动作，鱼很快就会自动脱钩.

在无鱼的状况下，玩家扬竿，则会显示静止的浮标，然后回到<场景画面>.

在有鱼(浮标左右晃动)的状况下，玩家扬竿，但没有勾到鱼，则会显示”鱼逃掉了!”信息，然后回到<场景画面>.

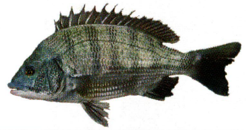
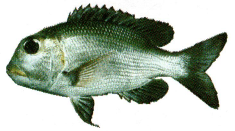
在有鱼(浮标浮沉)的状况下，玩家选择扬竿，则画面立刻会切到<战斗画面>.

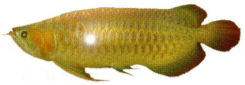
鱼具说明：

道 具	出现条件
钓线A	初始即有
钓线B	累计钓到30条鱼
钓线C	累计钓到60条鱼
钓线A	初始即有
钓线B	累计钓到20KG鱼
钓线C	累计钓到70KG鱼
饵食A(吐司)	初始即有
饵食B(红饵)	累计钓到10KG鱼
饵食C(虫饵)	累计钓到50KG鱼
浮标A	初始即有
浮标B	累计钓到20条鱼
浮标C	累计钓到50条鱼
线锤A	初始即有
线锤B	累计钓到10条鱼
线锤C	累计钓到40条鱼

注：鱼具出现条件均为隐藏，各类累计数按玩家游戏完成一局后，自动储存. 满足条件后，道具锁自动解开.

鱼种

编 号	鱼 种	造 型
01	黑立鱼	
02	大眼黑绸	

03	鲈 鱼	
04	美洲豹	
05	过背金龙	

按键操作：

十字键：4个方向进行选项的选择；选择场景或鱼具/鱼铒；左右键移动鱼杆
手柄：甩杆；收线
A键：确认
B键：按B键松开甩杆；收线；返回

狂热劲舞

根据游戏的背景音乐和输入符号的节奏提示，利用手中的手柄做出挥动的动作．玩家必须把握好节奏，提前或者延迟做出动作会使得分减半或输入无效．

不同的游戏模式和歌曲满足不同玩家的需要，使游戏兼具视觉效果和身体运动效果．游戏背景具有时尚特点的风格，整个游戏界面轻松活泼，人物俏丽可爱．玩家根据屏幕上出现的指示，挥动手柄，配合音乐节奏和舞蹈动作，不仅可以带给玩家娱乐，更起到为家庭成员共同娱乐，共同运动的效果，为家庭生活平添乐趣．

模式选择

模式选择界面A有两种选项选择．

选择开始选项，进入单方向或四方向两种模式．每种模式有3种难度选择．选择其中一种后，进入对应难度的选曲界面．

模式介绍：

简单：最简单基本的模式．此模式中的曲子输入点较少，输入符号移动较慢．
普通：中等难度模式．此模式中的曲子输入点多，输入符号移动较快．差不多为普通模式的2倍
困难：难度最高的模式．此模式中的曲子不但输入点最多，输入符号移动很快(差不多为普通模式的2倍)．

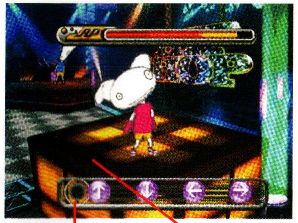
选择练习选项，进入节奏感练习模式．供玩家测试节奏感的模式．选择此模式后直接进入主游戏画面，此时无背景音乐，只有一些循环的顺序出现的指示标，到达输入点时伴有单独音效．

■ 选曲界面

共有10首歌曲，同时显示选中的歌曲对应的最高分和评价．

游戏背景

体力值



显示HITS
表示目前连击数

方向指示标

打击点　玩家操作的反馈信息

主角在游戏的过程中会随着玩家的动作指令和游戏水准而表现对应的动作以及表情．正常情况下(玩家的操作为GREAT，COOL，GOOD)．主角根据音乐风格做出跳舞的动作，如果玩家操作失误(BAD，MISS)则做出失误的动作，然后重新开始做这一套跳舞动作．

指示标 － 玩家操作的提示，分上，下，左，右，反向．在游戏开始后以一定的速度（根据游戏难度而不同）从右往左移动．

打击点 － 当指示标移动到与行动点完全吻合的时候，即是玩家做出动作的最佳时机，在这种情况下才能得到GREAT．

反馈信息 － 反馈玩家当前一次操作指示标与行动点的吻合程度．从高到底分为GREAT，COOL，GOOD，BAD，MISS

目前连击数 － 记录玩家连续操作出GOOD以上(含GOOD)的数目，出现BAD或MISS则打断记录清零重计．

体力值 － 角色的体力值记录表．游戏开始后体力值由最大开始漫漫减少，通过不同程度的操作会对体力值有不同的增减影响．从GREAT到MISS影响比例大+3，+1，0，-1，-3．

总结画面

显示5种好坏程度的操作GREAT, COOL, GOOD, BAD, MISS其数量

最大连击数: 本次游戏所达到的最大GOOD及以上连续操作的数目

得分: 所得分数. 按照不同程度操作的数目以及连击数判定

评价: 根据得分给出的不同级别的评价分为 SS/S/A/B/C/D 6个等级.

按键操作:

十字键: 4个方向进行选项的选择
手柄: 挥动手柄, 敲击鼓点
A键: 确认
B键: 返回

鸟骑士

这是一款非常清新的休闲形游戏, 通过手柄的划动, 控制挂着气球的主角在空中自由飞翔. 游戏目的是解救一群被捣蛋鬼们捉起的小动物, 当游戏中遇到捣蛋鬼时, 玩家就需要与它们周旋, 只要把它头顶上的气球刺破就能消灭它们, 游戏还有很多有趣的道具能增添游戏的乐趣.

开机画面及游戏背景

游戏共有2个场景, 第一个场景是海洋, 另一个场景是沙漠. 每个场景都会有相应的敌物出现.

通关画面

游戏规则

胜利条件: 鸟骑士到达终点
失败条件: 生命值为0时
生命值: 游戏开始有3条生命, 最高可得9条生命.
奖命条件: 踩破敌人10个汽球, 奖励1生命.
损失汽球条件: 主角的汽球被敌人刺破.

手柄对应的游戏操作

空中左转: 主角在空中时, 把手柄往左边倾斜, 主角会面向左边转向.
空中右转: 主角在空中时, 把手柄往右边倾斜, 主角会面向右边转向.
拍动翅膀: 把手柄上下划动, 就能让主角拍动翅膀, 提升高度.

主角攻击力

主角的身体碰到敌人的汽球, 就能刺破气球.
主角与敌人身体碰撞后, 会互相弹开.
主角上方汽球被敌人碰到会损失1个汽球.
主角的汽球碰到陆地边缘会被弹开.

敌人设定

当敌人汽球被刺破后, 就能消灭敌人.
蝙蝠群出现后会主动搜索玩家位置, 当接触玩家后, 会使玩家加速掉到屏幕下方, 玩家要摇动手柄才能驱散蝙蝠群.

不可消灭类别

炮台出现在陆地区域, 按一定频率发射炮弹.
闪电云出现在天空区域, 按照一定的时间随机方向发出闪电.
大鱼出现在水区域, 当主角或敌人飘落接近水面时, 就会出现大鱼.
水柱出现在水区域, 水柱会从水面直线上升和下降. 如果碰到水柱会被水柱卷到水底, 损失1条生命.
龙卷风出现在沙漠区域, 龙卷风会从地面上升到空中, 如果玩家被龙卷风卷中, 损失一命.
吃人花平常状态只会随风飘动, 当主角接近吃人花, 就会瞬间把主角吃掉.

游戏目的

居住在美丽岛的主角与他的好朋友过着愉快的日子, 但突然主角的朋友小白被魔龙捉走, 为了拯救小白, 主角追上了魔龙, 经过无限之海和酷热沙漠, 最终打败魔龙, 把朋友带回美丽岛。

排行榜

当游戏结束后, 进入显示排行榜界面. 排行榜显示前5名, 只要玩家本局分数超过原来的分数, 就能登上排行榜.

按键操作：

十字键：4个方向进行选项的选择
手柄：左右倾斜手柄控制主角飞行方向；上下划动手柄，主角拍动翅膀，控制飞行高度
A键：确认
B键：返回

射飞镖

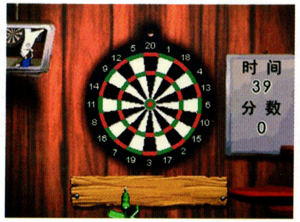
这是一款Q版的体感飞镖游戏．玩家通过挥动手中的手柄，来模拟飞镖选手掷飞镖的动作．可以完整的模拟飞镖动作．
掌握好方位和力度把飞镖射出去，考验你的脑力与准确度的玩法，让玩家感受到游戏中无穷无尽的变化和乐趣．游戏操作简单，更加适合于年龄稍微低一点的儿童进行游戏．游戏有：经典，挑战，练习3种模式供玩家选择．

模式选择

三种模式选择．

经典模式

进入经典模式，显示选择两个不同的靶盘，以及选择游戏模式：时间模式以及回合模式．然后选择多种飞镖以及左右滑动条的速度．
进入游戏画面，时间模式中屏幕右上角有个倒记时，在规定时间内，可以不断的扔飞镖，看谁得到的分数最多．回合模式，屏幕右上角落有个回合数字，每扔一次，回合数减1，最后看谁累计的分数最高．



练习模式难度选择画面

进入练习模式，显示选择两个不同的靶盘和左右滑动条的速度．

进入游戏之后，可以不停的扔出飞镖，击中相应地点显示相应得分，脱靶为0．不累计分数．在游戏中可以按A键切换飞镖．

挑战模式

进入挑战模式，初始分数为501分，通过击中盘上的分数区域来减分，直到减到0分为止．与国际飞镖的01规则基本相同．看谁使用的最少的镖数，将这501分全部消去．

挑战模式的场景选择国际标准比赛场地，在靶盘的两盘有电子记分栏．

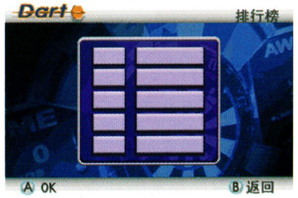
规 则

根据重量以及形状分为3种飞镖．

玩家需要控制的是出射的力量．出射的力量初步决定了飞镖在靶盘上的上下位置．左右位置由下面的左右滑动条决定．出射的方向固定为斜上15度角．飞镖的出射速度决定了飞行的时间，所以也决定了下落的速度，可以用挥动控制杆确定飞镖最后落点的位置．

排行榜

保存前5名的分数记录．



按键操作：

十字键：4个方向进行选项的选择
手柄：模仿真实掷飞镖的动作，挥动手柄，掷出飞镖
A键：换飞镖；确认
B键：返回

煎蛋

操作手柄，控制鸡蛋或煎锅，完成一系列厨房煎蛋的步骤：打蛋，放佐料，抹油，将蛋翻面等，完

成煎蛋的全过程，根据鸡蛋煎得的好坏程度，获得相应的分数．要用心哦，煎好了给大家吃~ 看你能得几分呢．

■ 开机画面

■ 打蛋画面

控制手柄向左挥，画面上的鸡蛋会向碗上敲击．掌握好力度，看你能敲好几个鸡蛋，并获得相应的分数．

■ 放佐料

桌上有几种佐料，画面的左上角显示此时要加的佐料，佐料以动态形式出现．用十字键左右选择相应的佐料后，按A键确认，控制手柄把佐料倒入中间的碗里．在规定的时间内完成任务，就会获得相应的分数．

■ 抹油

这时到了该往锅里倒油的时候了，把倒入的油均匀地抹在锅子上，这样才能让鸡蛋顺利地煎好．操纵手柄，控制锅子的方向，油就能沿着锅子的摆动方向抹开了．

■ 煎蛋

最后一个步骤就是煎蛋了，蛋汁倒入加了油的锅中，画面上出现筷子，这时旋转手柄搅拌鸡蛋，

让蛋转动起来，也会有翻面，放胡椒粉的操作，即时进行这些操作，就不会使鸡蛋煎糊了．

■ 分数画面和排行榜

每步操作结束后，会出现分数画面，所有的步骤完成后，就出现4步操作的总分数．最后会保存前5名的分数记录．

按键操作：

十字键：4个方向进行选项的选择
手柄：挥动或旋转手柄控制鸡蛋或佐料；前后左右4个方向倾斜手柄控制煎锅
A键：确认
B键：返回

喂海狗

将手中的食物投给对应的海狗吃是本游戏的核心玩法，玩家可以用手柄左偏右偏控制主角左右移动．然后判断主角前方的海狗与主角之间的距离，根据主角目前手上所持食物和动物的饱食度进行投食．不同的游戏场景和模式可供玩家选择．

喜欢小动物的朋友可以通过此游戏感受与小动物之间的亲近．

■ 模式选择

三种模式选择

普通模式：正常的游戏方式.

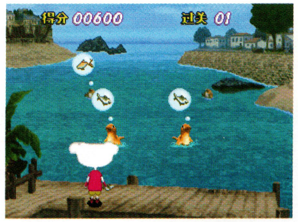
挑战模式：无限生存模式，可以一直玩下去只要没有动物饿死，目标是分数.

练习模式：练习投掷及移动等一些游戏基本操作. 在这个模式中会随机出现一只稍微饥饿的海狗，其饱食度不会随着时间的推移减少，被喂食一次之后消失，然后再随机的出现一只，一直这样下去. 此模式没有记分.

游戏以过关为目标，普通模式里为倒数，挑战模式里为正数.

■ 游戏画面

把海狗喜欢吃的食物丢给他们吧，不要丢错哦！游戏开始后，主角出现在画面最下方的中间，玩家可以用手柄左偏右偏控制主角左右移动. 然后判断主角前方的动物与主角之间的距离以及主角目前手上所持食物和动物的饱食度进行投食.



玩家需要根据3种不同的距离对应不同的力度丢主角手中所持食物. 在游戏后几关，所需喂食的动物会出现2种(海狗和海豚). 2种动物喜爱的食物不一样，玩家需要根据画面中的提示（动物头上冒的泡泡）选择性的给动物不同的食物. 如果不仔细，投错了会扣分.

海狗的饱食度

和现实中一样，主角不能不停的喂食同一只动物，也不能看着饥饿的动物不管. 动物的饱食度分为3种程度：普通/ 稍微饥饿/ 非常饥饿.

普通：在这个状态下的动物表现出高兴的样子，丢给它食物它不会吃.

稍微饥饿：在这个状态下的动物表现想吃东西的样子，并且头上冒出所需食物的泡泡给玩家以提示，这个状态下丢给它食物得分最高.

非常饥饿：在这个状态下的动物表现出十分饥饿的样子，并且身上和头上的食物泡泡闪红光表示警告，在这个时候必须要喂食给动物，但得分只有前一个状态下的一半.

游戏中所有的动物都是经时间的流逝，由普通状态变为稍微饥饿状态然后再变成非常饥饿状态，如果在非常饥饿状态一定时间内不喂食动物，则动物饿死. 游戏结束.

在游戏中水里还会随机出现小章鱼，玩家可以投掷食物喂它，然后得到一定分数的额外奖励. 小章鱼出现持续时间较短，只有3秒，然后就会消失.

得分规则

投中稍微饥饿状态下的动物，得200分

投中非常饥饿状态下的动物，得100分

投掷食物错误，不得分

喂食一个小章鱼，得1000分

输赢规则

普通模式：

胜利：游戏每关开始会给玩家一定目标数，每投中一次动物目标数减1，目标数减为0就过关.

失败：动物一段时间内不喂食会进入到非常饥饿的状态，再过一段时间不喂则动物挂掉. 游戏中任意一只动物饿死，就算失败. GAME OVER.

挑战模式：

胜利：无胜利设定，只要不GAME OVER就可以一直玩下去.

失败：动物一段时间内不喂食会进入到非常饥饿的状态，再过一段时间不喂则动物挂掉. 游戏中任意一只动物饿挂就算失败，GAME OVER.

■ 排行榜

普通模式和挑战模式分别用一个排行板，记录前5个最高分

按键操作：

十字键：4个方向进行选项的选择

手柄：按住B键，挥动手柄投掷食物

A键：选择食物；确认

B键：按住B键，投掷食物；返回

骰 子

开机画面和游戏画面

进入游戏后，用十字键选择骰子的数量，由1颗~4颗模式．选择完毕后就按A键确认骰子的数量．
任意摇动手柄，骰子也跟一起滚动，当玩家停止摇动的时候，骰子就会慢慢停下来，显示点数．

按键操作：

十字键：控制左，右选择骰子的数量

手柄：摇动手柄控制骰子滚动．

A键：确认；继续

B键：返回